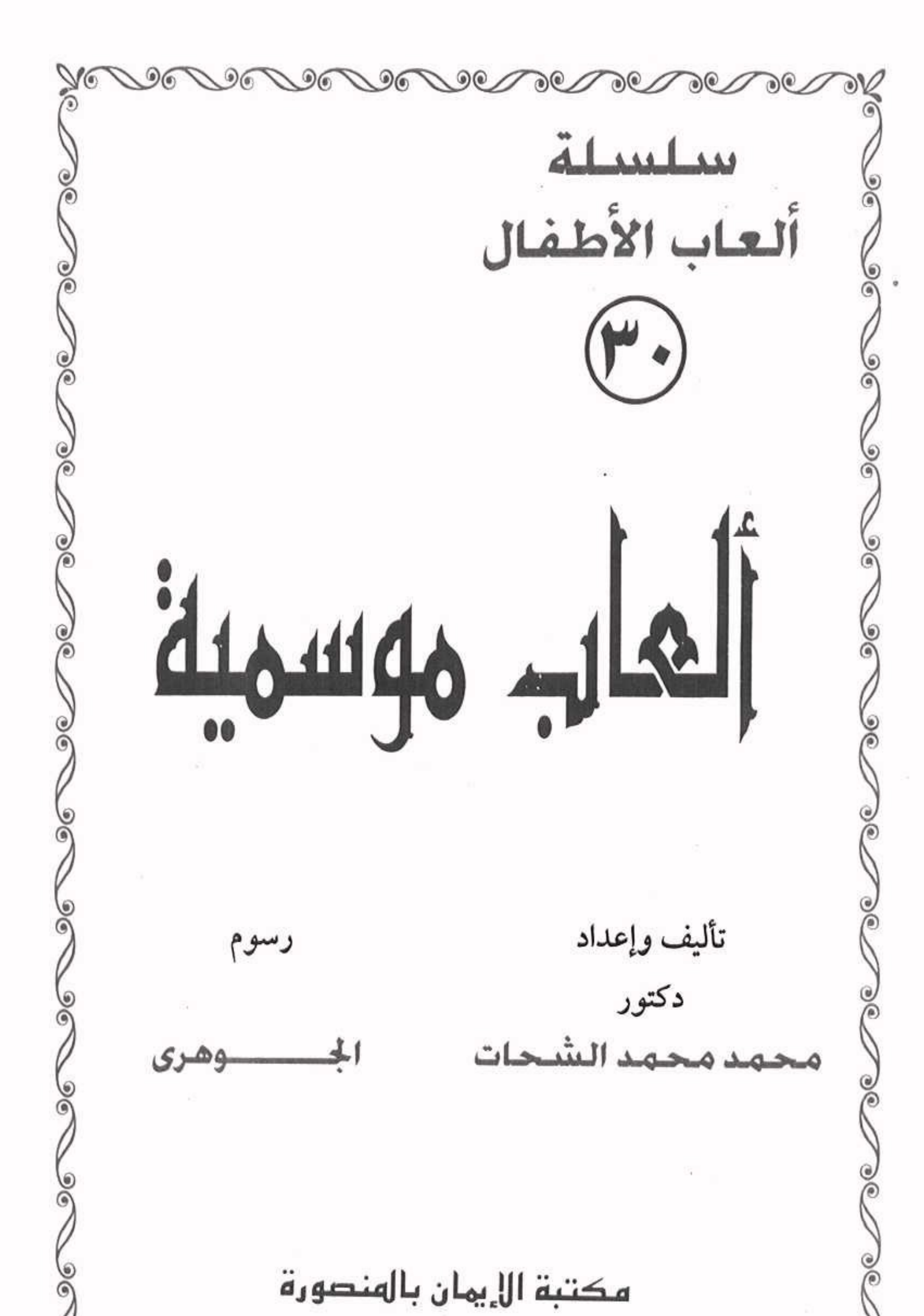


سلسلة
ألعاب الأطفال
٣٠

# ألعاب موسمية


تأليف وإعداد
دكتور
محمد محمد الشحات

رسوم
الجوهرى



مكتبة الإيمان بالمنصورة

# العصافير وسنابل القمح

* الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض ـ صفارة

* طريقة الأداء:

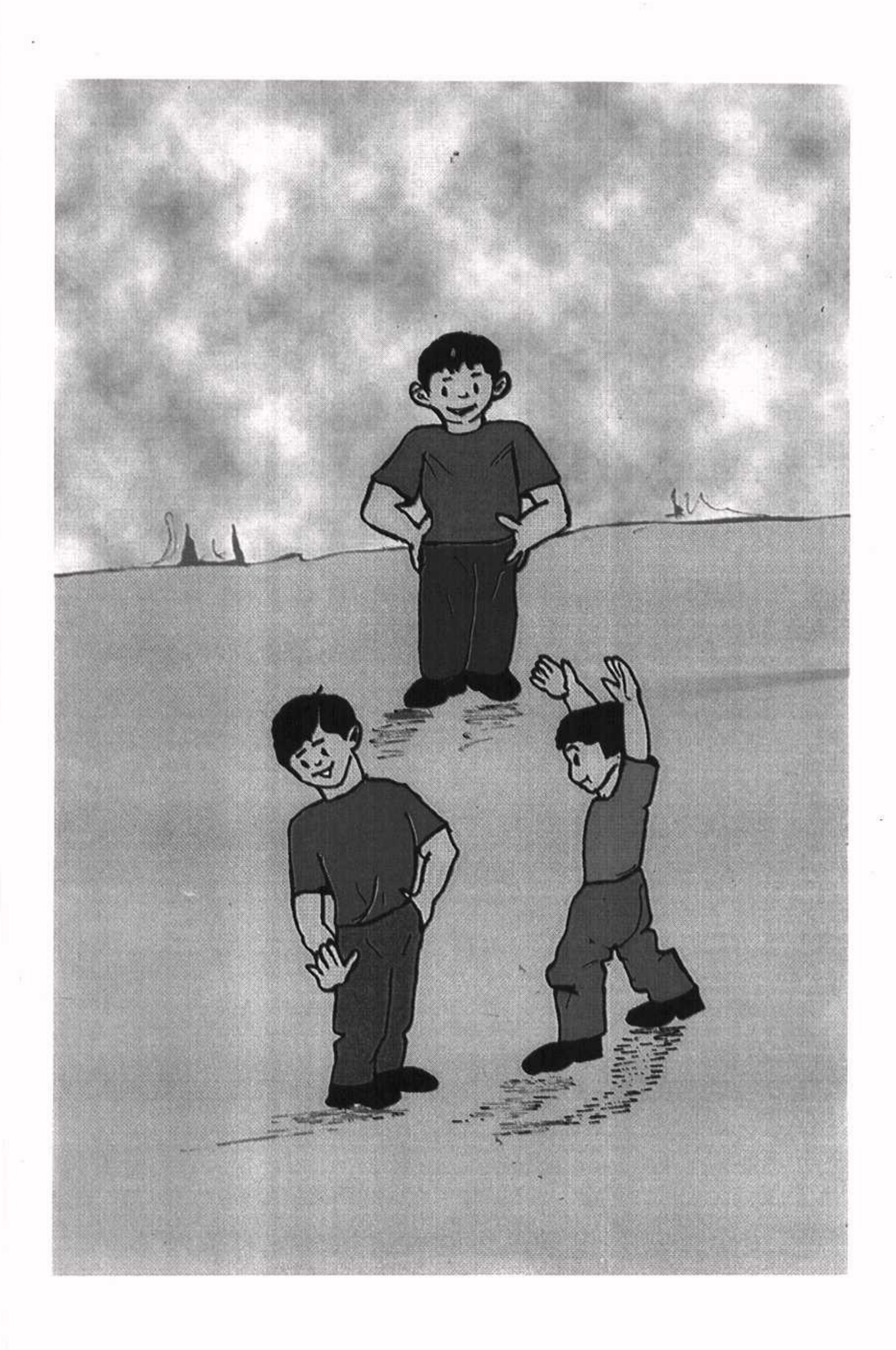
يقف بعض الأطفال مجموعات متناثرة يمثلون سنابل القمح بينما يقف وسطهم طفل يمثل خيال المآته واضعاً يديه فى وسطه وعندما يصيح خيال المآتة «العصافير . . العصافير».

يصل مجموعة من الأطفال رافعين أيديهم علامة الطيران إلى حيث توجد السنابل فى محاولة لمسها غير أنها تميل إلى الناحية العكسية للعصافير كى، تهرب من مناقيرها.

* تحديد الفائز:

إذا نجح العصافير فى نقر السنابل (الأطفال) يخرج الطفل الملوس خارج اللعب.

*****



# النسر والماعز

* الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض الممهدة - صفارة.

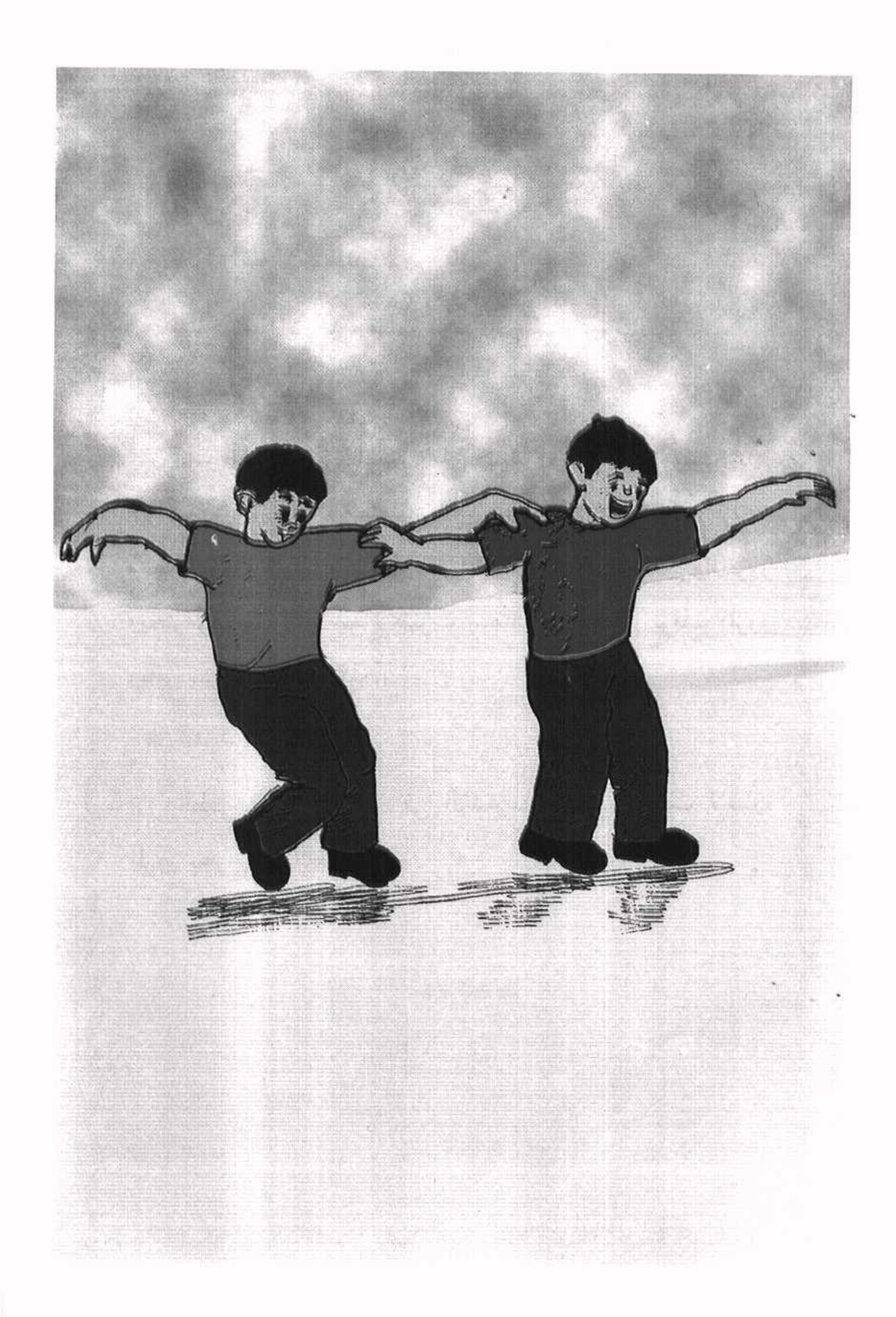
* طريقة الأداء:

يمثل النسر ثلاثة أطفال أحدهم فى المنتصف ويضع ذراعين على زميلين وهم بدورهم يسندون إحدى ذراعهم عليه والآخر حر ويجرى الثلاثة ويرفع الطفلين الذراع كأنها جناح يتحرك، أما المجموعة الآخرى من الأطفال فتمثل الماعز والتى تتجول حرة فى المراعى إلى أن يصيح أحد الأطفال «النسر.. النسر.. تجرى الماعز وتبعد عن طريق النسر.

* تحديد الفائز:

الماعز (الطفل) الذى يلمسه النسر يخرج من اللعب.

*****



# عسكرى المرور

* الأدوات المستخدمة:

مساحة من الأرض مقسمة بالجير إلى شوارع وميادين .

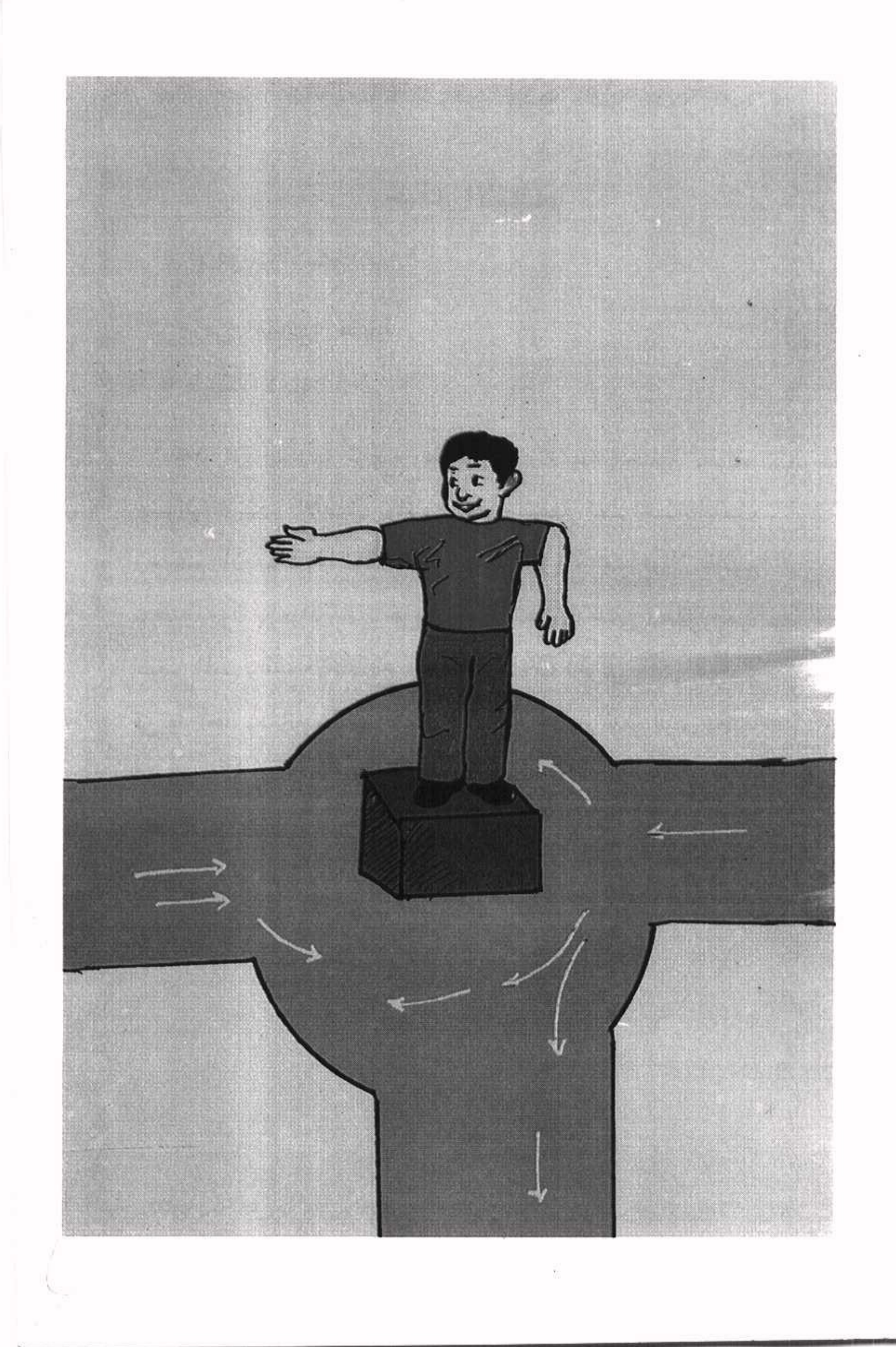
* طريقة الأداء:

يقف الشرطى فى الوسط على صندوق الكرتون ويقف على جوانب الطريق أطفال مستعدين للعبور وصناديق على شكل عربات منتظرة إشارة المرور بالسير ويتبع الأطفال إشارات عسكرى المرور ويحترموها إلا عند سماع صوت إسعاف أو مطافى يوقف المرور ويأمر بسيرها أولاً وهكذا.

* تحديد الفائز:

الطفل الذى يخطئ فى الإشارات ويسير مخالف لإشارة المرور يخرج من اللعب.

*****



# حقل الألغام

*** الأدوات المستخدمة:**

جرس، منديل، عصابة.

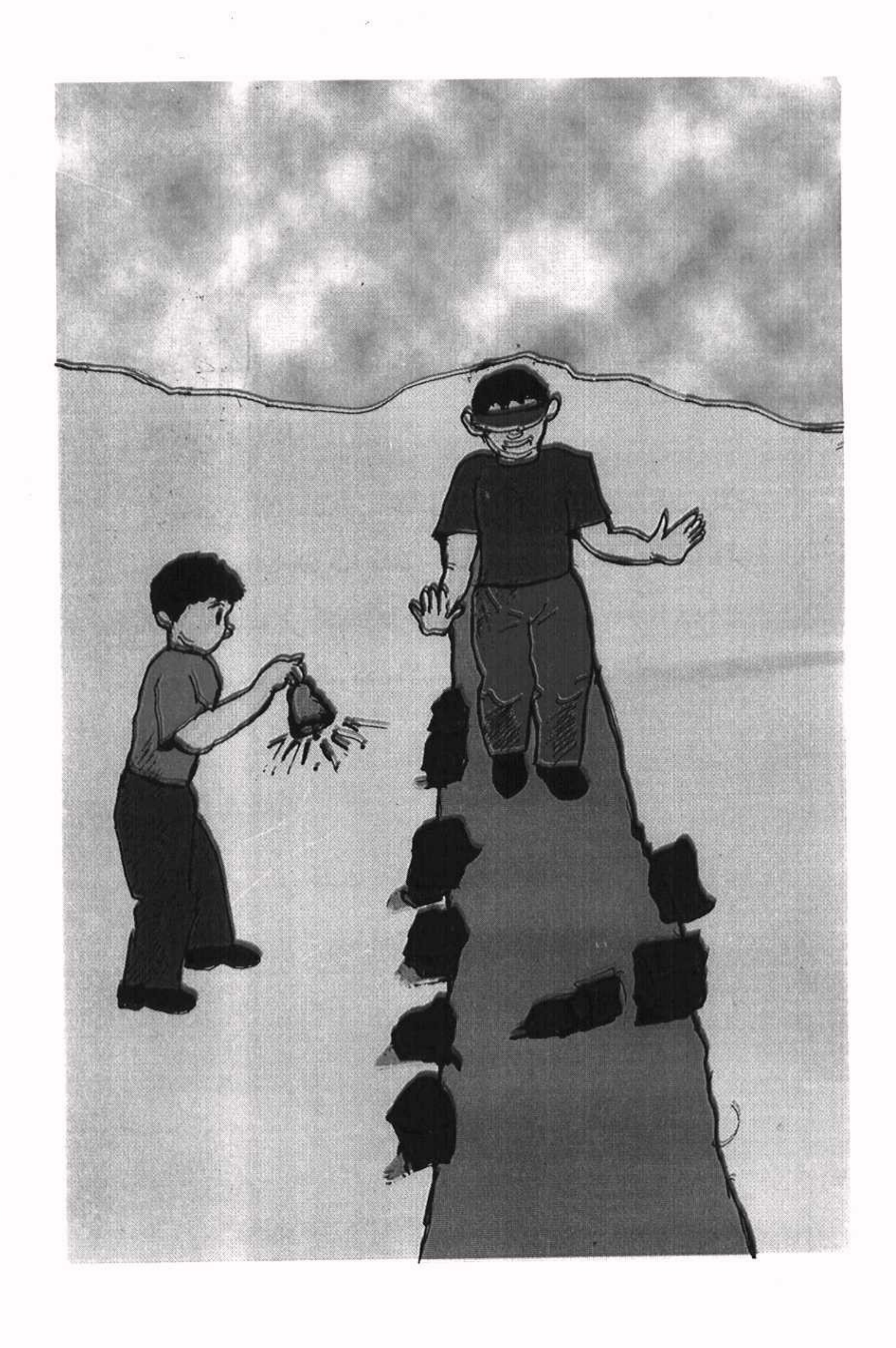
*** طريقة الأداء:**

يعد ممر مناسب توضع على جانبيه أشياء مختلفة بطريقة عشوائية ويقف الأطفال والمتسابقون وتوضع لهم خطة اللعب وعليهم أن يختاروا هذا الممر دون الخروج منه وإلا فإنهم سيصطدمون بالعوائق التى هى ألغام ثم تعصب عينى الطفل الذى سيعبر الممر وعليه الاستمتاع جيداً إلى صوت الجرس الذى سيكون فى يد أحد زملائه والذى سيعنى أنه سيخرج عن الممر الذى يجب أن يعبره إلى حقل الألغام وتوقع عقوبة على الأطفال المخطئين.

*** تحديد الفائز:**

عقوبة الطفل المخطىء الخروج من اللعب.

*****



# الكلاب والأرانب

## * الأدوات المستخدمة:

كرات لينة - خنادق قماش، أذان للأرانب وذيول للكلاب.

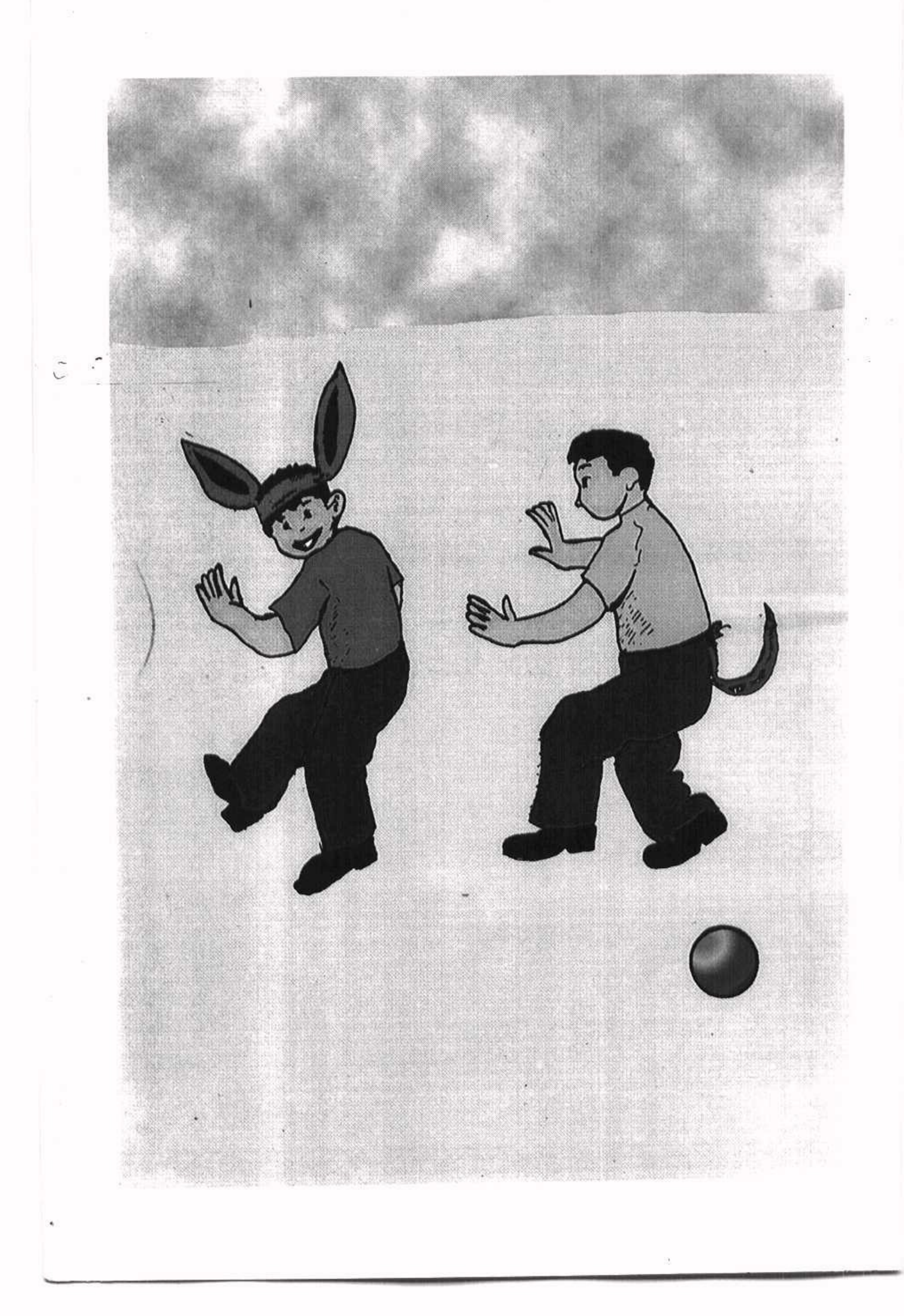
## * طريقة الأداء:

تختبىء الأرانب فى الخنادق وتطل برأسها بين الحين والآخر حتى تسمح لها الفرصة فتخرج حيث تكون الكلاب تلعب وتمرح بالكرات اللينة فى انتظارها لتمسك بها وتجرى المطاردة ويمكن أن تكون المطاردة بين القرود والأرانب وهكذا يستمر اللعب مع تغيير الأماكن.

## * تحديد الفائز:

الكلاب التى تمسك بالأرانب تفوز باللعب.

*****



# اللعب الصامت

❊ الأدوات المستخدمة:

مساحة ممهدة من الأرض.

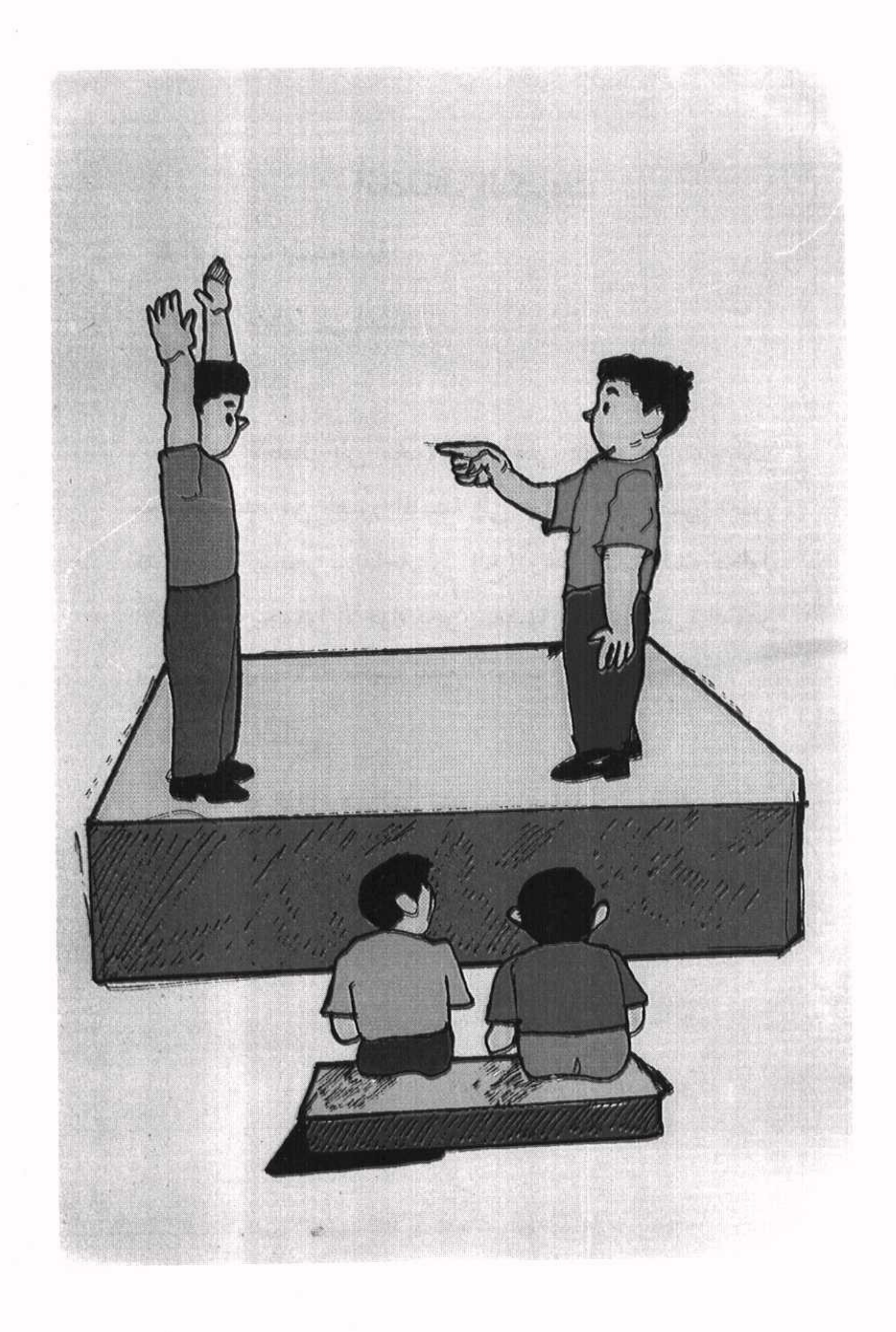
❊ طريقة الأداء:

يجمع قائد اللعب مجموعة من الأطفال ويقص عليهم حكاية مثيرة بها شخصيات ومواقف مختلفة شيقة ويتناسب الشرح مع سن الأطفال حتى يتفهموها وعلى الأطفال أن يقوموا بأداء هذه القصة على شكل تمثيلية صامتة والأطفال المتفرجين عليهم أن يقولوا ما هى هذه الحدوتة من خلال التمثيل الصامت.

❊ تحديد الفائز:

الفريق الذى يعرف اسم الحدوتة الصامتة يفوز باللعب.

❊❊❊❊❊



# أنصاف الكروت

*** الأدوات المستخدمة:**

كروت مقطعة إلى أنصاف.

*** طريقة الأداء:**

يقسم الأطفال إلى مجموعتين وعلى القائد أن يقدم لكل مجموعة عدد من الصور المقسمة إلى جزئين مثال الصور (صور كلب، قطة ـ بحر ـ تفاحة... إلخ) وعند إشارة البدء يحاول الأطفال أن يجمعوا الأجزاء بجوار بعضها لتكوين الشيء الناقص ويمكن تصعيب الأداء بحيث تقطع الكروت إلى أربع أجزاء.

*** تحديد الفائز:**

المجموعة الفائزة هى التى تنتهى من عملها أولاً وبدقة.

*****



رقم الإيداع ٩٨/٧٧٠٤

الترقيم الدولي .I.S.B.N
977-290-043-2